KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

RA957

KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

興奮が興奮を呼ぶ超時空間の戦い。
あなたを魅了するリアルタイムが
ここに出現する。
あのグラディウスを更にパワーアップ。
ゲームフリーク待望の
シューティングゲームの最高傑作。

ゲームセンター版をハイレベルに移植

MIDI/内蔵音源対応
(ローランド社MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、CM-300、CM-500)
※MIDIを使用するには別売のMIDIボード(SHARP) CZ-6BM1、
または(SYSTEM SACOM) SX-68Mが必要です。

RAM対応
(2Mバイト以上のメモリを搭載したハードを持っている方は、オンメモリでプレイできます。)
※もちろん、1Mバイトでも通常プレイができます。

ハードディスク対応

キーボード及びジョイスティック操作対応
(マウスでの操作対応はしておりません。)

グラディウスII設定資料集付き
(THE OFFICIAL ART OF GRADIUS II)

5"2HD×2枚組

コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL 03-3264-5678(代)

No.352935

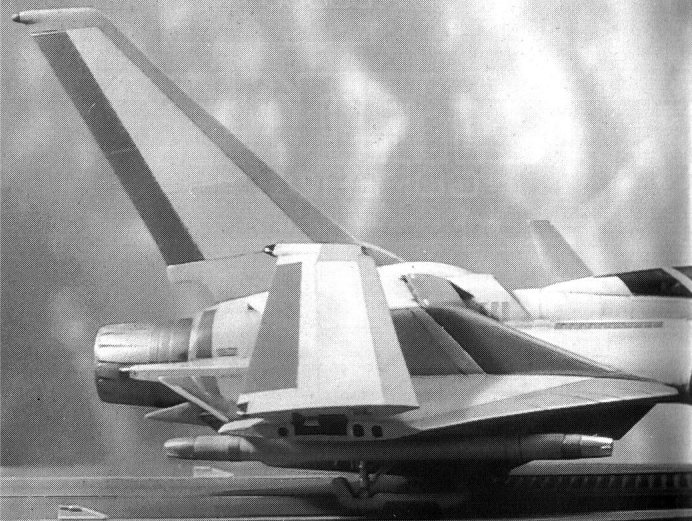
MADE IN JAPAN ¥9,800 消費税別

KONAMI ORIGINAL GAME SOFTWARE

©1988 1992 KONAMI

GRADIUS II GOFERの野望

X68000
5"2HD×2
RA957

USER'S MANUAL

バクテリアン特殊部隊ゴーファーの侵略から母なる惑星
グラディウスを救うため、新開発の超時空ファイター
"ビックバイパー"が発進した……。

ゲームセンターのシューティングゲームの名作「GRADIUS」の
続編で、そのパート1をはるかに上回ると絶賛された
「GRADIUSII ゴーファーの野望」がX68000に
完全に近い移植で完成しました。
今回は特にグラディウスファンの皆様のために「X68000バージョン」と
さらにゲームセンター版の内容をできる限り再現した
「アーケードバージョン」を用意してあります。
それでは「GRADIUSII ゴーファーの野望」をお楽しみください。

このたびは、「GRADIUSII ゴーファーの野望」をお買い上げいた
だきまして、誠にありがとうございます。
プレイする前にこのユーザーズマニュアルを、必ずお読みいただくよう
お願いいたします。

GRADIUS II
GOFERの野望

■もくじ■

起　動　方　法

■起動方法には以下の4種類があります。

①ノーマル起動方法

通常、X68000バージョンでゲームをプレイする場合の起動方法です。

②RAM対応起動方法

RAMが2Mバイト以上ある場合、ゲーム中のディスクからのロードを無くすことができます。

③HD対応起動方法

ハードディスクが内蔵及び接続されている場合、ディスク内容をハードディスクにインストールして、ロード時間を短縮させることができます。

(注意)ハードディスクの既存のデータが破壊されても保証いたしません。

④アーケードバージョンでの起動方法

よりアーケードゲームに近い感覚で楽しんでいただくために、アーケードバージョンが用意されています。

※通常はX68000バージョンで立ち上がります。

■各起動方法の操作説明

①ノーマル起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0に、ディスクBをドライブ1にセットして POWER スイッチを入れて立ち上げます。

［ハードディスクを内蔵及び起動時にハードディスクから立ち上がるよう設定されている場合、OPT.1 キーを押しながら POWER スイッチを入れます。］

②RAM対応起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0に、ディスクBをドライブ1にセットし、F9 キーを押しながら POWER スイッチを入れて立ち上げます。

［ハードディスクを内蔵及び起動時にハードディスクから立ち上がるように設定されている場合、F9 キーと OPT.1 キーを同時に押しながら、POWER スイッチを入れます。］

③HD対応起動方法

本体とモニターの接続を確かめ、ディスクAをドライブ0にセットし、F8 キーと OPT.1 キーを同時に押しながら POWER スイッチを入れて立ち上げます。

［ディスクの内容をハードディスクにインストールしていない場合は、ハードディスク対応起動ができません。ハードディスクへのインストール方法(P.5を参照)に従ってインストールを行ってください。］

④アーケードバージョンでの起動方法

上記の各起動方法に F10 キーを同時に押して立ち上げます。

■ハードディスクへのインストール方法

ディスクBをドライブ0に、ディスクAをドライブ1にセットして、OPT.1 キーを押しながら POWER スイッチを入れると、インストール用のプログラムが立ち上がります。
画面の指示にしたがってインストールを行ってください。
(注意) ハードディスクのAドライブの空き容量が2Mバイト以上必要で、ルートディレクトリには、自動的にRA957というディレクトリが作成されます。

■ゲームスタート及び各モードへの入り方

●X68000バージョンの場合

タイトル画面のメニューから、ジョイスティックかテンキーの上下で選択し、A B ボタンもしくは、Z X C キーのいずれかで決定してください。
また、ファンクションキーも各モードに対応しています。

●アーケードバージョンの場合

ファンクションキーで実行されます。

●ファンクションキーの一覧

キー	機能	
F1	1Pスタート	
F2	2Pスタート	
F3	コイン入力(アーケードバージョンのみ)	
F4	コンフィギュレーションに入る(X68000バージョンのみ)	
F5	サウンドモードに入る(X68000バージョンのみ)	
F6	31kHz/15kHzモードの切り替え	
F7	コンティニュー時のコンティニューキャンセル(ゲームオーバーになる)	
F8	ハードディスク対応	ゲーム起動時に設定(F8 F9 F10 キーは同時に複数設定による起動が可能です。)
F9	2M以上のRAMに対応	
F10	アーケードバージョンに入る	

コンフィギュレーション

X68000バージョンのみにコンフィギュレーションがあります。
タイトル画面中でCONFIGURATIONを選択するとコンフィギュレーション画面に変わります。
項目をジョイスティックかテンキーの上下で移動させ左右で選択してください。
EXITで各項目が決定され、コンフィギュレーションのモードから抜け出せます。

●PLAYER(プレイヤーの機数設定)

プレイヤー数を2機、3機、4機、7機、の中から設定できます。

●LEVEL(ゲームの難度設定)

ゲームの難度を設定できます。

- PRACTICE(練習用)
- EASY(易しい)
- NORMAL(普通)
- DIFFICULT(難しい)
- VERY DIFFICULT(大変難しい)

●TITLE(タイトルとコンティニューの設定)

タイトルを変えることができます。

- JAPAN(コンティニュー無し)
- USA(コンティニュー有り)

●SHOT(連射設定)

ショットに連射機能を付けることができます。

- AUTO ON(連射ON)
- AUTO OFF(連射OFF)

●BONUS(ボーナス設定)

設定した得点になるとプレイヤー機が1機増えます。設定は4パターンあるのでその内から選んでください。

- 1回目20,000点、2回目以後70,000点毎で1機増加。
- 1回目30,000点、2回目以後80,000点毎で1機増加。
- 1回目20,000点、2回目以後増加なし。
- 1回目70,000点、2回目以後増加なし。

●JOY(ボタン設定)

ジョイスティックのAB ボタンの機能を切り換えることができます。操作しやすい設定に変えてください。

●KEY(キーボード設定)

Z X C キーの各機能を切り換えることができます。

サウンドモード

タイトル画面中でSOUND MODEを選択するとサウンドモード画面に変わります。
項目をジョイスティックかテンキーの上下左右で選択、A Bボタンもしくは Z X Cキーのいずれかで決定してください。
EXITでサウンドモードから抜け出せます。

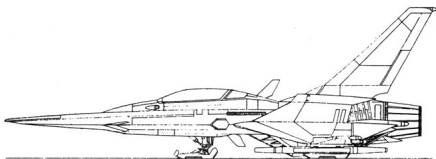
●MUSIC(MIDI使用時の音量バランス設定、BGMテスト)

- BALANCE TEST
  X68000本体の内蔵音源とMIDI音源の音声バランスを調整できます。
  X68000本体の内蔵音源とMIDI音源の順に交代で音が聞こえてきますので、それぞれが同じ音量で聞こえるように調整してください。
- **その他**
  ゲームの中の全BGMを聴くことができます。

●S E(効果音テスト)

ゲームの効果音を聞くことができます。

●MODULE(音源設定)

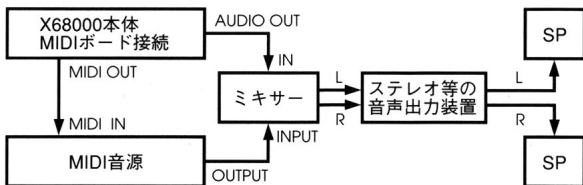
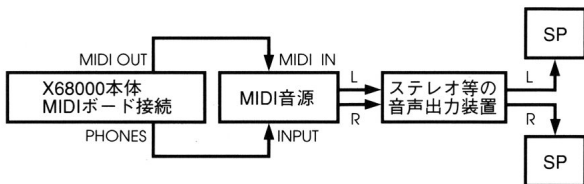
- INTERNAL
  X68000本体の内蔵音源のみになります。
- MIDI MT-32
  X68000本体の内蔵音源にMT-32、CM-32L、CM-64、CM-500のMIDI音源がプラスされ、BGM効果音ともに内蔵音源にシンクロ演奏されます。
- MIDI SC-55
  X68000本体の内蔵音源にSC-55、CM-300、CM-500のMIDI音源がプラスされます。
  この時BGMはMIDI音源のみの出力で、内蔵音源とのシンクロ演奏はされません。

MIDI対応

①MIDI/内蔵音源・シンクロ対応

このゲームは、ローランド社製MIDI音源(MT−32、CM−32L、CM−64、SC−55、CM−300、CM−500) に対応していますので、別売りのMIDIボード(CZ−6BM1(SHARP)、またはSX−68M(SYSTEM SACOM))と接続すると、内蔵音源に加え、さらに迫力ある豪華なサウンドでゲームを楽しむことができます。

※注：CM−64のPCM音源部には対応していません。
　　　CM−500のモードA・Dには対応していません。

②MIDI音源の接続方法

［接続例1］ MT−32、CM−32L、CM−64、SC−55、
　　　　　 CM−300、CM−500の場合

［接続例2］ SC−55、CM−300の場合

※注：SC−55、CM−300本体にはオーディオミキシング機能が付いていますので、接続例2(左下図)のようなセッティングもできます。
このとき、X68000内蔵音源とSC−55との音量調整はX68000側のボリュームで行ってください。

③MIDI音源の設定

●ゲームを起ち上げる前に!!

[MT−32、CM−32L、CM−64、CM−300の場合]

X68000本体とMIDI音源、ミキサー、ステレオ等の周辺機器が正しく接続されているかどうか確認してから、電源を入れてください。

[SC−55の場合]

X68000本体とMIDI音源、その他の周辺機器が正しく接続されているかどうか確認した後、必ずINSTRUMENTの◀と▶のキーを押しながら電源を入れてください。

この後、SC−55のディスプレイに"Init All, Sure?"と表示されるので ALL キーを押してください。これでSC−55の音源の起ち上げは、終了です。

[CM−500の場合]

X68000本体とMIDI音源、その他の周辺機器が正しく接続されているかどうかを確認した後、音源設定でMT-32を選択する場合は"モードB"を、SC-55を選択する場合は"モードC"をモード切り換えスイッチで選択して電源を入れてください。

※ゲームを起ち上げる前には、必ず電源を入れ直してください。

※音色等、個人で設定を変更されている方は他のMIDI機器(シーケンサー等)にデータをセーブするか、メモをしてから使用してください。

※MIDI音源を使用する場合、上記の操作を行わずに起ち上げた場合、正しい状態で発音されない場合があります。

●ゲームを始める前に!!(サウンドモード画面での設定)

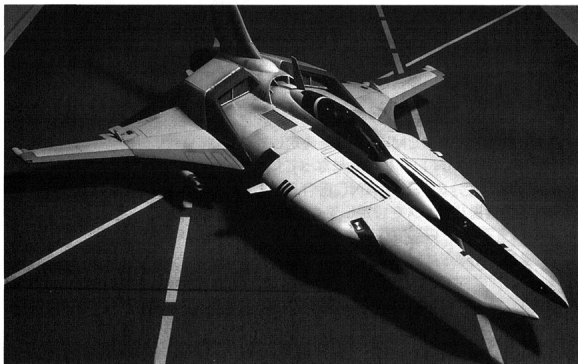
- 「MODULE」でMIDI音源を決定してください。
  初期設定はINTERNALになっています。
- 「MUSIC」の「BALANCE TEST」で内蔵音源(OPM、ADPCM)との音量バランスを設定してください。

※くわしくは、P.7の「サウンドモード」をお読みください。
また、効果音はMIDI対応となっておりません。

④MIDI使用上の注意

- MIDI音源にはアンプ、スピーカーは装備されていませんので、ステレオ等の音声出力装置に接続してお楽しみください。
- MIDIケーブルが5m以上（MIDI規格）の場合、信号が正常に伝わらない場合があります。
- MT-32、CM-32L、CM-64、SC-55、CM-300、CM-500以外のMIDI音源を使用の場合、音色が違ったり音が鳴らない場合があります。
- MIDI端子より出力される送信データは個人で楽しむ以外、無断で使用することは法律で禁じられています。

MIDIについて

Musical Instrument Digital Interface の略で、音楽の演奏情報や音の切り替え情報などを楽器等の対応機器間で伝えることのできる世界統一規格です。
MIDI規格に対応していれば、メーカーや楽器の種類が異なっても、機器に応じて演奏情報を伝えられます。
MIDIについて詳しく知りたい方は、市販の専門誌などをお読みください。

遊び方

自機のビックバイパーをコントロールして、迫り来る敵を破壊し、ステージを進めて行きます。ステージは全部で8ステージあります。

人工太陽のステージ

リベンジ・オブ・モアイのステージ

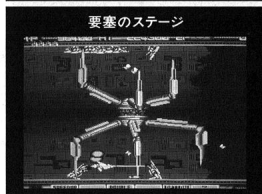
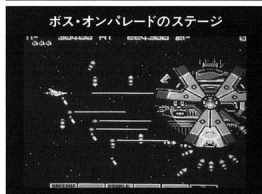
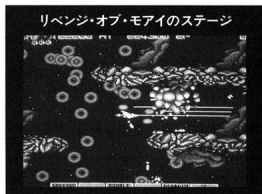
エイリアンのステージ

高速迷路のステージ

結晶のステージ

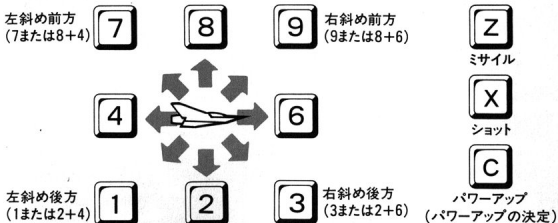
ボス・オンパレードのステージ

火山のステージ

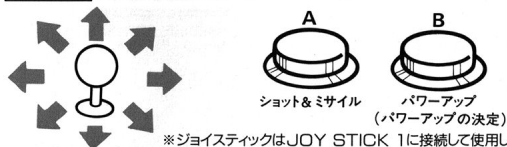
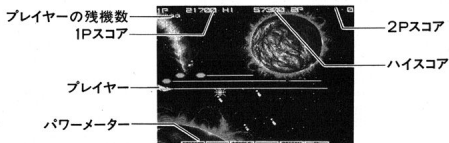
要塞のステージ

操　作　方　法

このゲームはキーボード及びジョイスティックで操作が可能です。
お好みの操作方法でお楽しみください。
それぞれの操作は下記の通りです。

■キーボード操作

8方向移動　自機(ビックバイパー)の移動・モードの選択

■ジョイスティック操作

8方向移動　自機(ビックバイパー)の移動・モードの選択

※ジョイスティックはJOY STICK 1に接続して使用してください。

画　面　説　明

パワーアップ

■パワーメーターセレクト

ゲームの初めにパワーメーターをセレクトします。

●ウェポンモジュールのセレクト（4種類の中からセレクトします。）

SPEED UP スピードアップ	MISSILE ミサイル	DOUBLE ダブル	LASER レーザー	OPTION オプション
SPEED UP	MISSILE	DOUBLE	LASER	OPTION
SPEED UP	SPREAD BOMB	TAIL GUN	LASER	OPTION
SPEED UP	PHOTON TORPEDO	DOUBLE	RIPPLE	OPTION
SPEED UP	2-WAY	TAIL GUN	RIPPLE	OPTION

●シールドのセレクト(2種類の中からセレクトします。)

? シールド	SHIELD	FORCE FIELD

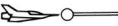
※X68000バージョンのUSA選択時の注意

「VULCAN VENTURE」のパワーメーターセレクトの名称が違います。効果は同じです。

- RIPPLE→PULSE
- OPTION→MULTIPLE

■パワーアップカプセル

赤色の敵、もしくは編隊の敵を全滅させるとパワーアップカプセルが現われます。

赤色のパワーアップカプセルを取るごとに、パワーメーターに表示されたパワーアップの種類が順番に光り、パワーアップできることを知らせます。

希望するパワーアップが光ったら、パワーアップキー(ボタン)を押してください。自機がパワーアップします。

同時に数種のパワーアップが可能です。

パワーアップ
カプセル

青色のパワーアップカプセルは、敵及び敵の弾を消す全滅カプセルです。

※「DOUBLE」と「LASER」の併用はできません。

■各パワーアップの説明

SPEED UP		最大5段階までスピードアップします。
MISSILE		前下方向にミサイルを発射、地表の敵を破壊します。
SPREAD BOMB		前下方向にミサイルを発射、地面に当たると広範囲の爆発が起こります。
PHOTON TORPEDO		前下方向にミサイルを発射、地表の敵を破壊します。小さな敵は貫通します。
2-WAY		上下2方向同時にミサイルを発射します。
DOUBLE		通常ショットの他に、前上方向にショットを発射します。
TAIL GUN		通常ショットの他に、後方向にショットを発射します。
LASER		貫通力のあるレーザーです。
RIPPLE(PULSE)		リング型レーザーです。
OPTION (MULTIPLE)		プレイヤーと同じ攻撃力を持つ分身を最大4個まで付けることができます。
SHIELD		プレイヤーの前に2個付き、前方からの攻撃を16回防ぎます。
FORCE FIELD		プレイヤーの全体を包み、全方向からの攻撃を3回防ぎます。

ユーザーサポート

■パッケージ内容

「GRADIUSII ゴーファーの野望」には、次の物が入っています。

ゲームディスク	2枚
ユーザーズ マニュアル(本書)	1冊
オフィシャル アート オブ グラディウスII	1冊

■トラブルについて

●ロードしない時

プログラムが正常に動かなかったり、ロードできなかった場合には、もう1度P.4の起動方法をお確かめください。それでもプログラムが正常に動かない場合は、弊社までご連絡ください。

●ディスクを壊してしまった時

お客様の操作ミスで、ディスクが壊れてしまった場合は、実費で交換いたします。弊社にディスクをお送りいただく前に必ず、電話等でご連絡いただきますようお願いいたします。

■使用上の注意及びお願い

●ディスクの取扱いは十分注意し、次のことを守るようお願いいたします。

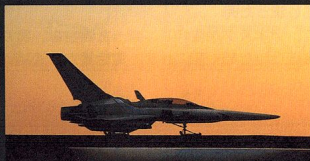
- ディスクのアクセス中（アクセス表示ランプが赤色）は、絶対にフロッピーディスクを取り出さないでください。
- ディスクをほこりや湿気の多い所、磁気のある所に置かないよう注意してください。

●このゲームはマウスでの操作はできません。

●長時間にわたりゲームをする時は、1時間毎に10分〜20分の休憩をしましょう。

関東地区◆〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL 03-3264-5678(代)

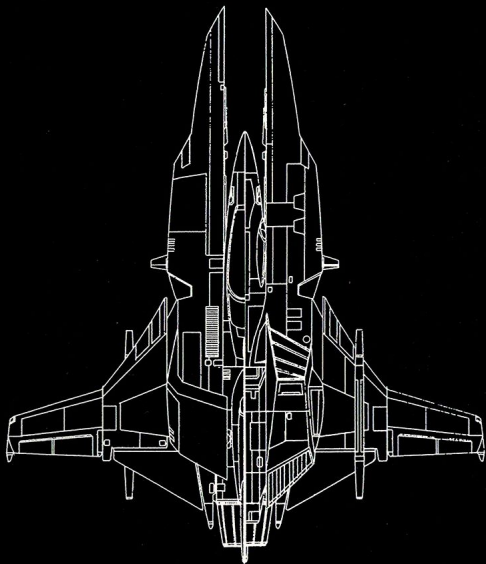
関西地区◆〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4 TEL 06-456-4567 (代)

なお、商品を直接お送りいただく前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願いいたします。

コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.(03)3264-5678(代)
〒530 大阪市北区梅田1丁目11-4 TEL.(06) 456-4567(代)

No.950351

X68000

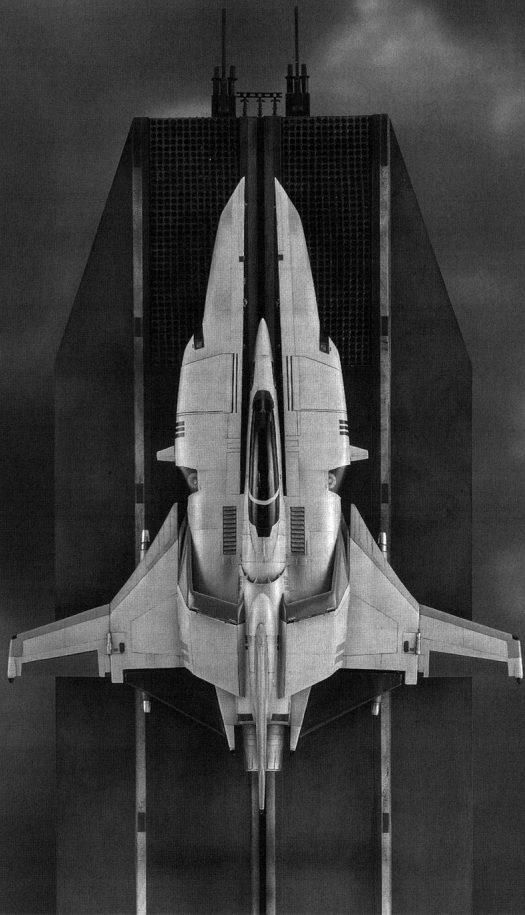
THE OFFICIAL ART OF GRADIUS II®
GOFERの野望

STAFF

DIRECTOR	Y.HARUKI
GAME PROGRAMMER	MOAI.SASAKI
	K.ENDOH
	I.AKADA
GRAPHIC DESIGNER	T.MIYOSHI
	H.MATSUDA
	T.NISHIWAKI
SOUND EDITOR	H.INOUE
	M.IKARIKO
MAIN ILLUSTRATION	AKIRA NISHIMURA
SPECIAL THANKS	AC.GRADIUS II TEAM

USER'S MANUAL

VISUAL EDITOR	M.YOSHIHASHI
SUB EDITOR	T.MIYOSHI

THE OFFICIAL ART OF GRADIUS II

VISUAL EDITOR	M.YOSHIHASHI
VIC VIPER DESIGN	T.MIYOSHI
MODEL DESIGN	TORU SAEGUSA
ENEMY ILLUSTRATION	T.MIYOSHI
	H.MATSUDA
	T.NISHIWAKI
ARMAMENT ILLUSTRATION	HAZIME KATOKI
TITLE ILLUSTRATION	TERUKAZU IWAO

INTORODUCTION

プロフィール

グラディウス(GRADIUS)

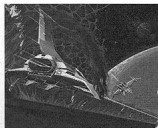
コナミバブルシステム第2段として発表された。
パワーカプセルを集めてパワーメーターにあるパワーアップをするという独自のシステムと、分身であるオプションの概念を取り入れた革命的な発想とともにデビューした。

■発 売 日●1985年5月29日
■画面構成●横画面(サイドビュー)、強制横スクロール
■ステージ数●全7面(ループ)

サラマンダ(沙羅曼陀)

グラディウスの流れを組んだ、ステレオサウンド機能付のオリジナル筐体として発表された。
グラディウスとの違いは、二人同時プレイができること。そしてパワーアップが、カプセルを集める方式ではなくパワーアップユニットを拾うものであった。

■発 売 日●1986年7月4日
■画面構成●横画面(サイド&トップビュー)強制横&縦スクロール
■ステージ数●全6面(ループ)

ライフフォース(LIFE FORCE)

ゲーム内容は、サラマンダとほぼ同じだが登場キャラが多少違っている。
サラマンダとの大きな違いは、パワーアップがグラディウスと同じシステムである。

■発 売 日●1987年6月26日
■画面構成●横画面(サイド&トップビュー)強制横&縦スクロール
■ステージ数●全6面(ループ)

グラディウスII(GRADIUSII ゴーファーの野望)

グラディウスの続編。
4種のパワーメーターから選択できるようになり、戦略性が増して攻略法にもバリエーションが生まれた。
ゲーム性や完成度の高さでは多くのマニアに支持されて、第2回ゲーメスト大賞を受賞した。

■発 売 日●1988年3月24日
■画面構成●横画面(サイドビュー)強制横スクロール
■ステージ数●全8面(ループ)

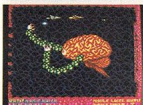
イラスト/西村 彰

開発秘話

●グラディウス開発秘話

ある程度完成した頃、ロケテスト（秘密で開発中のゲームを実際のゲームセンターに入れてみてユーザーの反響をチェックする）を行なった。
企画上は3ショットボタン仕様になっていたが、ロケーション（ゲームセンター）の当時最も一般的な筐体（ゲーム機本体）は3ショットボタンではなく2ショットボタンであったため、2ショットボタン用に変更してテストを行なった。
結果は、ゲーム性を損ない面白さを十分引き出せないため、現バージョンの3ショットボタン仕様に戻した。
企画を終えプレゼン（開発部が営業部へ新商品の発表をする）を行なった時、多数の批判を受けた。
「各ステージのつながりが無く、支離滅裂だ！」と言うのである。
当時は、単一シチュエーション（場面設定）のゲームしか無く、グラディウスの様なゲームが無かったためであった。しかし我々の狙いは「様々な宇宙を体験させる」であり、説得し半ば強引に開発を進めて、今のグラディウスがある。

●沙羅 曼蛇開発秘話

グラディウスから一年後に「二人同時プレイのグラディウス」をテーマに開発したのが沙羅 曼蛇である。
実は開発中のパワーアップシステムは、パワーメーターのグラディウスと同仕様になっていた。
しかし開発中の評価で強い者（ずる賢いプレイヤー）と二人同時プレイを行なうと強力にパワーアップして、相手との差が激しくなる現象が見られたため、現バージョンの仕様に変更した。だが、開発スタッフは旧バージョンの企画も捨てきれず、その後多くのゲームファンの意見も取り入れたライフフォースとして復活したのだ。

●グラディウスII開発秘話

グラディウスの時から暖めていた高速ステージやクリスタルステージを、今回採用した。また開発スタッフもグラディウスを知り尽くした者達なので、完成度もさらに高いものに仕上がった。そういった意味からグラディウスは、グラディウスIIにて完成したと思っている。

グラウディウスシリーズ総合プロデューサー/町口浩康

STORY

バクテリアン。
とどまる事を知らない闇の力は、急速に膨張し、
無数の銀河が次々と呑込まれていく……。

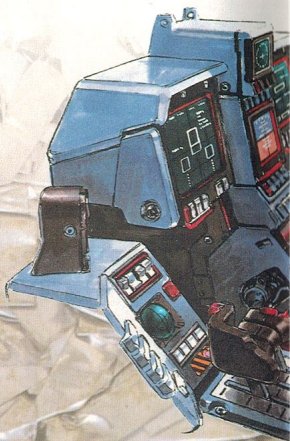
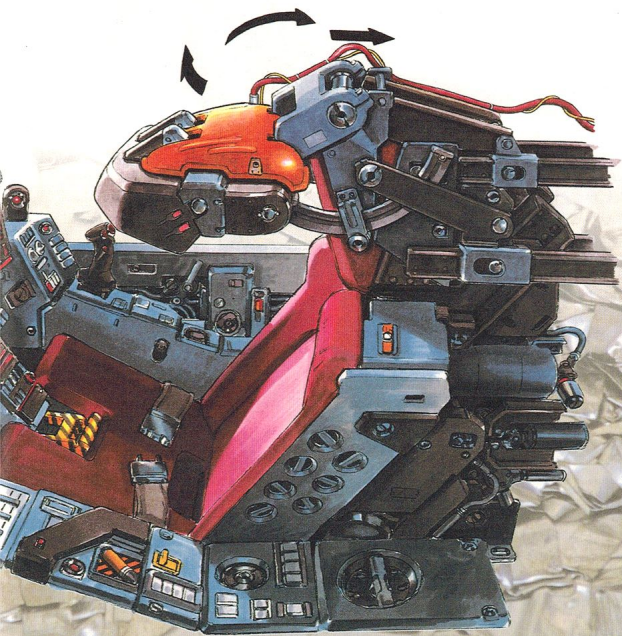
今から2年前、惑星グラディウスは突如として現れたバクテリアン
からの攻撃にさらされていた。
その強大なパワーの前に苦戦を強いられたグラディウス防衛軍は、
スターファイター“ビックバイパー”の戦線投入を決意する。
それは、エネルギー制御に問題を抱えたまま開発停止となった病める前世の遺物“超時空兵器”であった。
ビックバイパーは壮絶な死闘の末、バクテリアンの要塞“ゼロス”
を撃破し、グラディウスに勝利をもたらした。
そして、超時空兵器の重要性を認識した軍は、開発プロジェクトを
再始動させたのである。

そして今、バクテリアンの猛威は再び惑星グラディウスを襲った。
防衛軍が必死の攻防を続ける間にも、その圧倒的な力に主要都市の
大半が消滅していく……。
超時空兵器の開発は急ピッチで進められてはいたが、エネルギー制御の問題は今だ解決されていなかった。
バクテリアンの特殊部隊“ゴーファー”の前に最後の防衛線も破ら
れようとしているその時、一機のスターファイターが発進した。
人々の最後の希望を受けて、再びビックバイパーが舞い上がったのだ。

VIC VIPER

COCKPIT

キャノピーは複合ガラスでできており飛行時は完全にシールドされ、パイロットの位置は外側から確認できなくなる。
コンソールは、通常飛行の場合は前面のモニターだけで行なう。戦闘時は全周囲のモニタリングが必要なため、座席のすぐ後ろから伸びているヘッドギアをパイロットの頭部に装着する。このヘッドギアは、内面に張りめぐらされたモニターに機体周囲の状況や飛行データ等全ての情報が映し出される。またパイロットの両手のポジションは、基本的に右のコントロールスティックと左のスロットルレバーに置かれる。左右のコンソール等にも多くのスイッチ類があるが、戦闘時はコントロールスティックとスロットルだけで、ほとんど腕を動かさず、手首だけで操縦と武器操作が可能である。

イラスト&監修/カトキ ハジメ

VIC VIPER

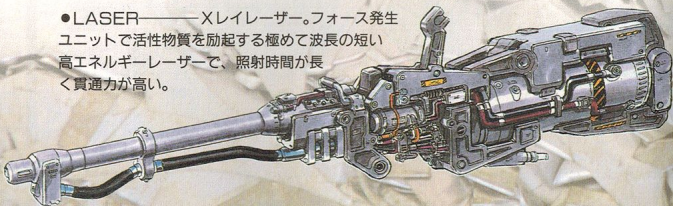
ARMAMENT

SHOOT [SHOOT & DOUBLE & TAIL GUN]

50㎜の徹甲弾を発射するオートマチックガン。レーザー兵器の様な高エネルギーは持たないが、機体への負担が少なく確実な火器である。対空対地を目的とした近距離用兵器で、あまりパワーがあるものではない。(小さな敵でも貫通しない)可動砲身のため、上45度発射方向を動かせる。単砲身で命中精度は高いがフルオート射撃の機能はない。

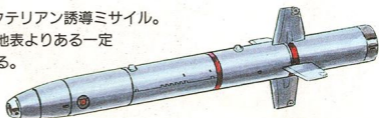
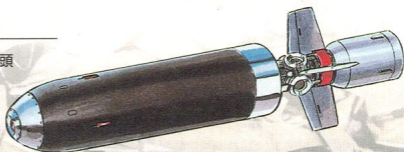
LASER

ビックバイパーの形を特徴付けている前方部の先割れの部分は、フォース発生ユニットである。ビックバイパーの多機能レーザーはこのユニットを通して生まれる。

●LASER――――Xレイレーザー。フォース発生ユニットで活性物質を励起する極めて波長の短い高エネルギーレーザーで、照射時間が長く貫通力が高い。

●RIPPLE――――フォース発生ユニットでレーザーを散開させ広範囲の敵を倒す。そのため貫通力が弱い。

MISSILE

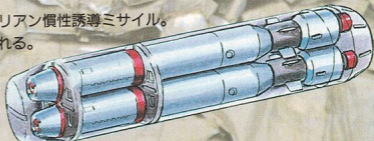
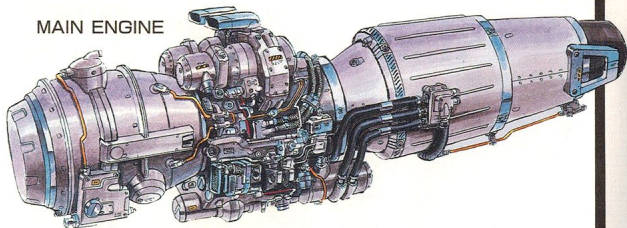
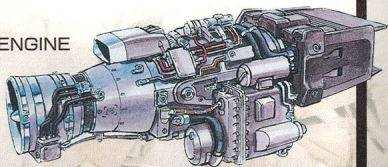
対バクテリアンとは、バクテリアン特有のエネルギーに反応して破壊力を高める弾頭を使用しており、単体ではあまり破壊力がない。

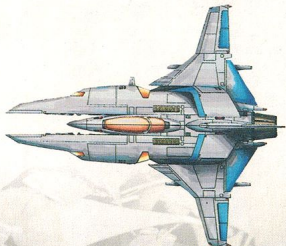
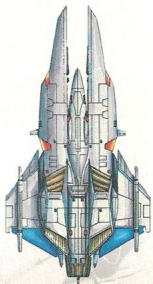
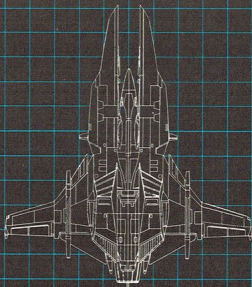
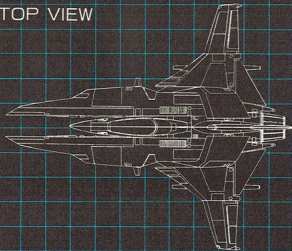
●MISSILE———対バクテリアン誘導ミサイル。
敵レーダーを避けるため、地表よりある一定の高さで飛行する機能がある。

●SPREAD BOMB———
慣性誘導核爆弾。強化弾頭で広範囲の敵を倒す。

●PHOTON TORPEDO——対バクテリアン空対地ミサイル。
主に地上などの建築物の破壊が目的で、小さな敵なら接触しても貫通してしまう。

●2-WAY———対バクテリアン慣性誘導ミサイル。
発射後、上下2方向に分割される。

イラスト&監修/カトキ ハジメ

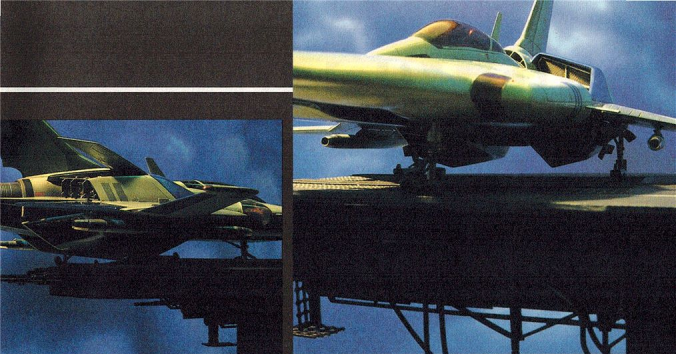
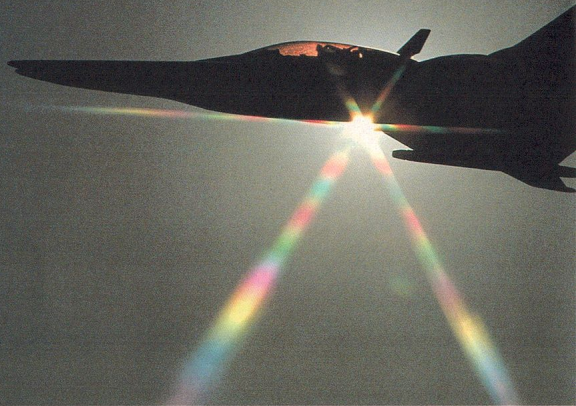
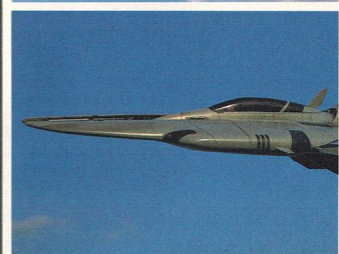
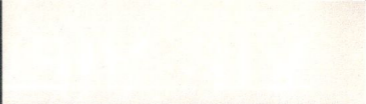
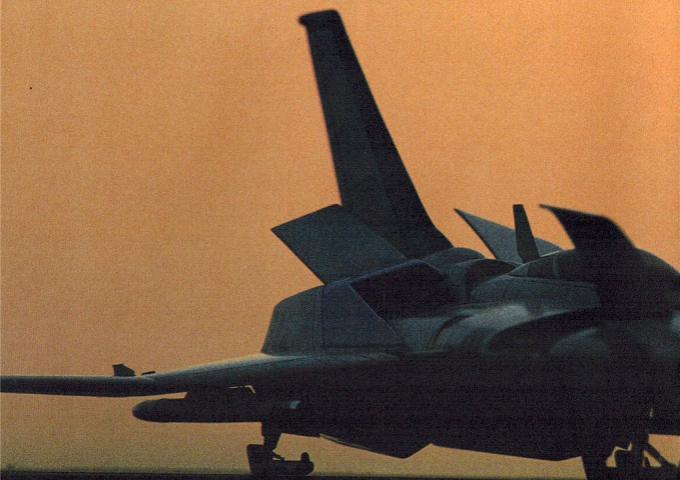
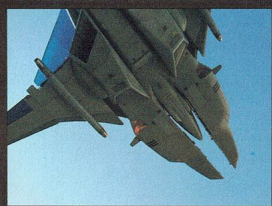
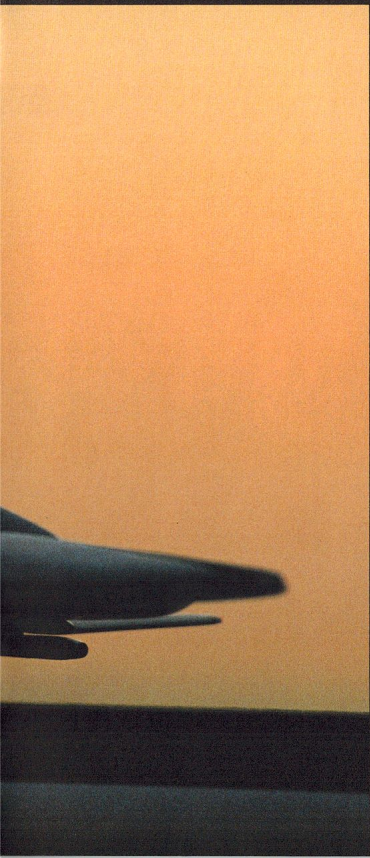
VIC VIPER

イラスト/カトキ ハジメ

DETAILS

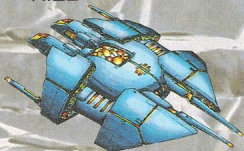
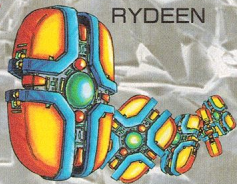
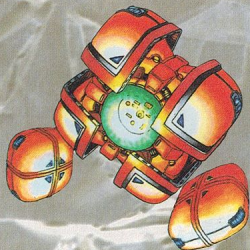
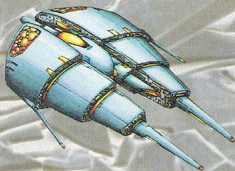
VIC VIPER MARKING

VIC VIPER MODEL BP-827Z STAR FIGHTER

SIDE VIEW

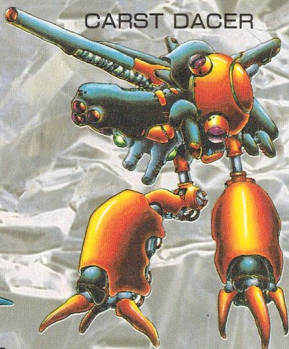
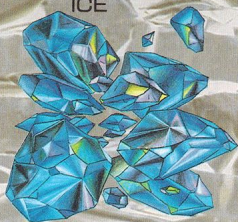
BOTTOM VIEW

TOP VIEW

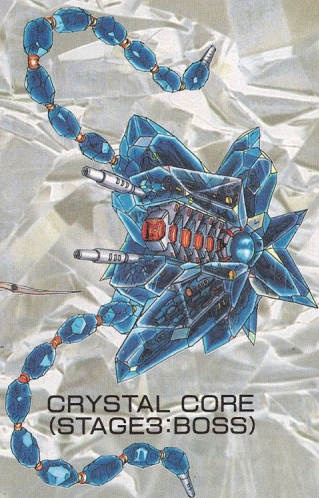
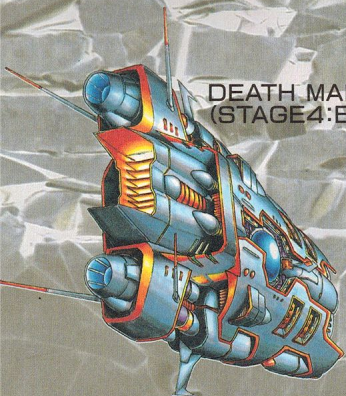
VIC VIPER

VIC VIPER

VIC VIPER

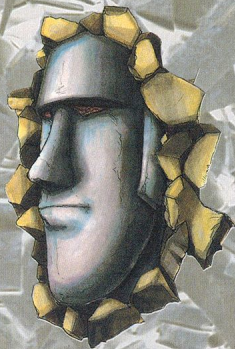
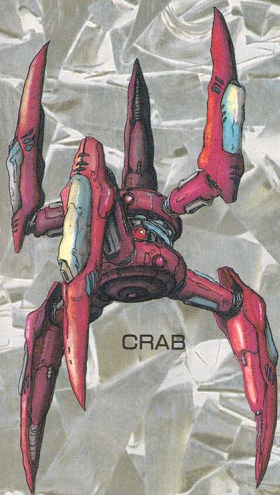
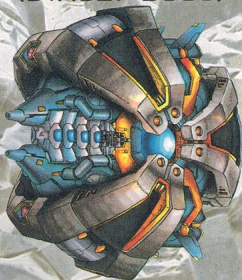
VIC VIPER

モデル制作/三枝　徹

ENEMY

GATU
DEATH MOLE
PUMI
SEFON
RGOLIST
CARST DACER
KEY

ENEMY

ICE
HOPPING MOAI
PUCHI MOAI
MAKSURION
OPTION HUNTER
ROPER
FIRE DRAGON

PHOENIX
(STAGE1:BOSS)
BIG EYE
(STAGE2:BOSS)
CRYSTAL CORE
(STAGE3:BOSS)

ENEMY

DEATH MARK II
(STAGE4:BOSS)

BIG MOAI
(STAGE5:BOSS)

BIG CORE MARK II
(STAGE6:BOSS)

COVERED CORE
(STAGE7:BOSS)
CRAB
GOFER
(STAGE8:BOSS)

MUSIC SCORE

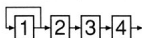
楽譜

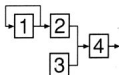
(第1ステージ・BGM)

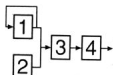
8Va
PERDBR +HORN
METAL
SYNLEAD
1.
2.

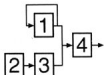
TONE LIST

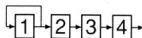
1st BGM OPM音色データ

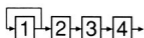
1.音色名 EBASS1 Algorithm 0・Feedback 3

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	30	13	8	6	11	45	2	7	3	0	0
OPERATOR 2	28	6	10	6	11	32	3	0	3	0	0
OPERATOR 3	28	4	3	6	3	19	2	0	3	0	0
OPERATOR 4	28	1	5	6	2	8	2	1	3	0	1

2.音色名 EBASS2 Algorithm 3・Feedback 7

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	14	0	15	13	34	2	13	0	0	0
OPERATOR 2	31	13	0	15	13	24	0	1	0	0	0
OPESATOR 3	31	9	0	7	13	24	0	0	0	0	0
OPERATOR 4	31	9	0	8	13	8	0	0	0	0	1

3.音色名 PEROBR Algorithm 1・Feedback 7

オペレータ	バラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	17	19	12	4	26	0	11	0	0	0
OPERATOR 2	31	17	0	3	1	8	0	1	0	0	0
OPERATOR 3	31	11	0	3	0	40	0	1	0	0	0
OPERATOR 4	25	31	0	5	0	8	0	2	0	0	1

4.音色名 METAL Algorithm 2・Feedback 7

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	8	6	7	5	25	2	5	7	0	0
OPERATOR 2	6	20	2	1	0	15	0	0	3	0	0
OPERATOR 3	31	11	4	3	0	18	1	1	7	0	0
OPERATOR 4	27	20	3	8	2	8	0	0	3	0	1

5.音色名 HEAVY Algorithm 0・Feedback 6

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	6	0	6	15	26	0	0	0	0	0
OPERATOR 2	31	31	0	6	0	28	0	0	0	0	0
OPERATOR 3	31	31	0	6	0	22	0	0	0	0	0
OPERATOR 4	31	31	0	6	0	8	0	0	0	0	1

6.音色名 HARDBR Algorithm 0・Feedback 7

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	16	15	0	3	3	37	0	3	3	0	0
OPERATOR 2	19	31	0	3	0	34	0	1	0	0	0
OPERATOR 3	26	31	0	3	0	28	0	1	0	0	0
OPERATOR 4	27	31	0	4	0	8	0	1	0	0	1

7.音色名 HARPS1 Algorithm 4・Feedbak 3

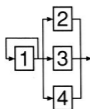
オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	26	19	0	0	2	8	2	3	6	0	0
OPERATOR 2	23	8	6	5	3	10	2	1	3	0	1
OPERATOR 3	15	16	0	0	2	8	3	0	2	0	0
OPERATOR 4	23	8	6	5	3	15	2	4	1	0	1

8.音色名 HARD4TH Algorithm 4・Feedback 7

オペレータ	パラメータ										
	R	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	7	0	8	1	23	0	4	7	0	0
OPERATOR 2	31	31	0	8	0	16	0	4	7	0	1
OPERATOR 3	31	7	0	8	1	13	0	3	3	0	0
OPERATOR 4	31	31	0	8	0	16	0	3	3	0	1

9.音色名 SYNLEAD Algorithm 4・Feedback

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	31	31	0	4	0	28	0	2	3	0	0
OPERATOR 2	18	31	0	6	0	10	0	2	3	0	1
OPERATOR 3	31	21	0	4	0	25	0	1	7	0	0
OPERATOR 4	18	31	0	6	0	10	0	1	7	0	1

10.音色名 HORN Algorithm 5・Feedback 7

オペレータ	パラメータ										
	AR	D1R	D2R	RR	D1L	TL	KS	MUL	DT1	DT2	AMS
OPERATOR 1	12	8	1	8	2	31	1	1	0	0	0
OPERATOR 2	15	5	0	9	2	11	0	1	0	0	1
OPERATOR 3	16	1	0	9	2	11	1	2	0	0	1
OPERATOR 4	18	2	0	0	1	11	0	1	0	0	1

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

4438

差出有効期間
平成４年８月
31日まで

切手を貼らず
にお出しくだ
さい。

101-00
009

(受取人)

東京都千代田区神田
神保町3丁目25
コナミ株式会社
PC係

氏名	フリガナ	性別	1．男 2．女
	□□□-□□	都道 府県	
住所	フリガナ		
電話番号	(　　　)　　－		
生年月日	3.大・5.昭・7.平　年　月　日	年齢	歳
お仕事	1 小学生・2 中学生・3 高校生・4 専門学校・5 大学生・6 会社員・99 その他（　　）		

あなたの持っているものに、○をつけてください

1.ファミコン　2.ゲームボーイ　3.その他携帯ゲーム機　4.スーパーファミコン
5.PCエンジン　6.メガドライブ　7.MSX[1. 2. 2+]　8.X68000
9.PC88　10.PC98　11.FMタウンズ　99.その他(　　)

コナミのソフトをお買い上げいただきありがとうございます。
よりよい商品開発のためにアンケートにお答えください。

(1) ① お買い上げいただいたソフト名

② お買い上げ日　　199　　年　　月　　日

③ お価い上げの価格　　円

(2) ソフトの評価をお願いします。(○をつけてください)

①ソフト内容(1.大きらい 2.少しきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)
②グラフィック(1.大きらい 2.ややきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)
③音楽・効果音(1.大きらい 2.ややきらい 3.ふつう 4.好き 5.大好き)
④取扱説明書(1.不満 2.やや不満 3.ふつう 4.まあ満足 5.大満足)
⑤難易度(1.難しい 2.やや難しい 3.ちょうどいい 4.やや簡単 5.簡単すぎる)
⑥価格(1.高すぎる 2.やや高い 3.ちょうどいい 4.やや安い 5.安い)
⑦満足度(1.不満 2.やや不満 3.ふつう 4.やや満足 5.大満足)

(3) このソフトが発売されていることを何を見て知りましたか?(いくつでも可)

1.雑誌の広告　2.雑誌の記事　3.TVのCM　4.展示会・イベント
5.友人・知人から聞いて　6.店頭　99.その他(　　)

(4) このソフトを買おうと決めたのはどうしてですか?(1つだけに○)

1.店頭で見て　2.友人のすすめ　3.店員のすすめ　4.雑誌広告で
5.雑誌記事を見て　6.テレビCMを見て　7.コナミだから　8.展示会・イベントを見て

(5) このソフトをどこで買われましたか?

1.デパート　2.おもちゃ専門店　3.ディスカウントショップ　4.ファミコンショップ
5.パソコン専門店　6.スーパー　7.電器店　99.その他(　　)

(6) このソフトは最高いくらまでなら買ってもいいと思いますか?

円まで

(7) ソフト情報を得るためによく読む雑誌は?(いくつでも可)

1. MSXマガジン　2. コンプティーク　3. LOG IN　4. POPCOM　5. MSX FAN
6. テクノポリス　7. OH! PC　8. マイコンBASICマガジン　99. その他(　　)

(8) 所有しているX68000の種類と搭載メインRAM容量を教えてください。

種類:　　メインRAM:　　Mバイト

(9) 所有しているMIDI音源を教えてください。

(10) コナミに対する意見・希望・提案など、何なりとお書きください。

No.452594

(このたびはX68000ソフト「グラディウスII」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。)

このシールを官製ハガキに貼り、お客様の住所、氏名、年齢、学年または職業をご記入の上、下記あて先までご応募ください。
抽選でGRADIUSIIオリジナルグッズが当たります。

I LOVE GRADIUS II
キャンペーン応募シール

●景　品

- GRADIUSIIテレホンカード 先着…200名様
- GRADIUSIIネームプレート 10名様
- GRADIUSIIスポーツタオル 2000名様

●しめきり

平成4年4月30日
(当日消印有効)

●あて先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社「I LOVE GRADIUSII」係

※必ず官製ハガキでご応募ください。
アンケートハガキでのご応募は無効とさせていただきます。
※なお、発表は景品の発送をもってかえさせていただきます。